

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI  
RUKUN SHALAT UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IVA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 8  
DURI BARAT**



**Oleh**

**HERLINA**

**NIM. 10911009229**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2012 M**

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI  
RUKUN SHALAT UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IVA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 8  
DURI BARAT**

Skripsi  
Diajukan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam  
(S.Pd.I.)



**Oleh**

**HERLINA  
NIM. 10911009229**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2012 M**

## ABSTRAK

Herlina (2012): *Penggunaan Metoda Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament pada Materi Rukun Shalat Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Duri Barat*

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini masih dirasa kurang ada peningkatan, hal ini terbukti dengan prestasi belajar siswa yang masih mempunyai nilai batas kriteria ketuntasan minimum. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi sebuah pembelajaran yang menarik siswa untuk lebih tertarik pada pelajaran PAI adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam pembelajaran dengan model ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain. Hal ini sangat sesuai dengan karakter untuk siswa dengan usia sekolah dasar, dalam pembelajaran ini juga siswa diajak untuk memberikan kontribusi yang positif bagi kelompoknya, sehingga siswa terlatih untuk berinteraksi sosial dan tampil berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan melihat penerapan dalam penggunaan model ini. Penelitian ini menggunakan desain penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) pada kelas IV SDN 8 Duri Barat tahun ajaran 2011/2012

Dari penelitian didapat bahwa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan Rukun Sholat menunjukan hasil yang positif, dimana siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Peningkatan prestasi belajar siswa dan hasil kooperatif learning tipe TGT siswa pada setiap siklusnya yakni pada siklus 1 terdapat peningkatan sebesar 7,26% dan pada siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 20,20%. Sedangkan untuk hasil kerja kelompok siswa diperoleh peningkatan 20,5% dari siklus pertama dan siklus kedua. Sedangkan faktor-faktor penghambat yang dialami selama proses pembelajaran adalah siswa yang masih kurang berani untuk mengungkapkan pendapat yang dimilikinya.

## PENGHARGAAN

*Bissmillahirrahmanirrahiim*

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Untuk menyelesaikan skripsi ini dan perkuliahan penulis banyak mendapat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. H. Amri Darwis, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Ibu Sri Murhayati, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Dr. Tohirin, M.Pd, yang telah membimbing dan menyumbangkan pikiran dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu dan Bapak Dosen yang telah memberikan sumbangan pikiran dan berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Bapak kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 8 Duri Barat yang telah memberikan kesempatan dan data yang diperlukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa untuk seluruh keluarga penulis, untuk suami tercinta, H. Hendri Yani terima kasih atas dukungannya dan kepada ananda tercinta, kalian yang membuat mama semakin semangat melalui ini semua.
10. Serta rekan-rekan pendidikan se perkuliahan yang memberi banyak kenangan serta semangat semasa perkuliahan.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah ikut andil memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna tetapi ini adalah usaha maksimal penulis. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Duri, 24 Maret 2012

Herlina  
NIM. 10911009229

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	5
B. Defenisi Istilah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	 <b>8</b>
A. Kerangka Teoritis .....	8
B. Penelitian yang Relevan .....	46
C. Kerangka Berfikir.....	46
D. Indikator Keberhasilan .....	48
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	 <b>51</b>
A. Subjek dan objek Penelitian .....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
C. Rancangan Penelitian .....	52
D. Prosedur Penelitian .....	55
E. Observasi Tindakan dan Refleksi .....	57
F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	61
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>64</b>
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	64
B. Hasil Penelitian .....	70
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	96
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>	 <b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran .....	102
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Sintaks Pembelajaran Kooperatif .....	10
Tabel II.2. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain.....	19
Tabel II.3. Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain.....	19
Tabel II.4. Kriteria Penghargaan Kelompok .....	21
Tabel II.5. Pedoman Skor Turnamen Akademik untuk Empat Orang Pemain...	27
Tabel II.6. Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Pembelajaran .....	30
Tabel III.1. Kriteria Batasan Waktu Ideal dan Batasan Efektivitas Aktivitas Siswa .....	60
Tabel III.2. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain .....	63
Tabel IV.1. Keadaan Siswa SDN 08 Duri Barat.....	65
Tabel IV.2. Sarana SDN 08 Duri Barat.....	66
Tabel IV.3. Prasarana SDN 08 Duri Barat.....	67
Tabel IV.4. Daftar Tenaga Pengajar dan TU SDN 8 Duri Barat .....	68
Tabel IV.5. Hasil Prestasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran .....	74
Tabel IV.6. Hasil Observasi Siswa dalam Kelompok.....	76
Tabel IV.7. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I .....	78
Tabel IV.8. Observasi Guru siklus I.....	79
Tabel IV.9. Hasil Observasi siswa siklus I .....	82
Tabel IV.10. Hasil Observasi Siswa dalam Kelompok.....	87
Tabel IV.11. Hasil Evaluasi murid pada siklus II .....	89
Tabel IV.12. Observasi Guru siklus II .....	91
Tabel IV.13. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa .....	93
Tabel IV.14. Hasil Perbandingan evaluasi siswa .....	95
Tabel IV.15. Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa Siklus I dan Siklus II.....	96

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila guru mampu menentukan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa.

Untuk itu guru harus mampu mendesain pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAKEM). Dalam pembelajaran model ini terdapat iklim yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana yang menyenangkan dan tidak ada tekanan baik fisik maupun psikologis.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak lagi mengutamakan pada penyerapan dan pemahaman melalui transfer informasi,

tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan pemrosesan informasi.

Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui peran aktif dan latihan-latihan atau tugas belajar dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain.

Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah



uatupengajaranyangmelibatkansiswabekerjadalamkelompok-kelompokuntukmenetapkantujuanbersama.<sup>1</sup>

Pembelajarankooperatiflebihmenekankaninteraksiantarsiswa. Dari sinisiswaakanmelakukankomunikasiaktifdengansesamatemannya.

Dengankomunikasitersebutdiharapkansiswadapatmenguasaimateripelajarandenganmudahkarena

“siswalebihmudahmemahamipenjelasanarikawannyadibandingpenjelasan dari guru

karenatarafpengetahuansertapemikiranmerekalebihsejalandansepadan. Peneliti anjugamenunjukkanbahwapembelajarankooperatifmemilikidampak yang amatpositifterhadapsiswa yang rendahhasilbelajarnya.

Pete TschumidariUniversitas Arkansas Little Rock memperkenalkan suatuilmupengetahuanpengantarpelajarankomputerselamatiga kali, yang pertamasiswabekerjasecaraindividu, dandua kali secarakelompok. Dalamkelas pertamahanya 36% siswa yang mendapatnilai C ataulebihbaik, dandalamkelas yang bekerjasecarakooperatifada 58% dan 65% siswa yang mendapatnilai C ataulebihbaik.<sup>2</sup>

Begitu pula yang terjadipadamasalahpembelajaran PAI di SDN 8 Duri Barat, khususnyapadaKelas IVmasihbanyakterdapsiswa yang hasilbelajarnya rendahdandantidakmengalamiketuntasandalamhasilbelajar. Kon disisepertitersebuttentunyabukansemata-matakarenadayaserapsiswa yang rendah, tetapibanyakfaktor yang

---

<sup>1</sup> Felder, M, Richard. 1994. *Cooperative Learning in Technical Courses: Procedures, Fitfalls, and Payoff*. (Online). Tersedia [www.ncsu.edu/felder-public/papercoopreport.h.2](http://www.ncsu.edu/felder-public/papercoopreport.h.2)

<sup>2</sup> *Ibid.*, h.2

mempengaruhinya. Bisa jadi karena metode pembelajaran yang kurang relevan, model pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang mendukung,

atau mungkin karena faktor kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran yang kurang, dan sebagainya. Kesulitan belajar siswa dapat berasal dari guru, karena metode yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu metode yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang

diajarkan. Namun dari beberapa faktor tersebut berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan terdapat kecenderungan yang mengarah pada faktor metode pembelajaran yang harus diperbaiki.

Berdasarkan Fakta yang ada di SDN 8 Duri Barat, motivasi dan prestasi para murid masih bisa diperbaiki karena mereka bukanlah kategori anak yang lemah dalam pemikiran. Mereka butuh motivasi dan semangat untuk menyerap pelajaran sehingga justru para gurulah yang dikehendaki aktif untuk membuat pelajaran lebih menarik sehingga membangun semangat dan motivasi serta meningkatkan keingintahuannya. Anak di bawah umur remaja dalam belajar masih suka dengan permainan. Bahkan dalam belajar mereka suka bermain sehingga penulis ingin memberikan solusi terhadap rendahnya prestasi belajar dan semangat murid belajar PAI ini dengan mengadakan *games* atau permainan yang

tentunya melibatkan kerja sama dengan teman-temannya yaitu kelompok. Salah satu *Cooperative Learning* yang melibatkan permainan yaitu *Team Games Tournament*. (selanjutnya disingkat TGT)

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain

yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul

**“Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games***

***Tournamen pada Materi Rukun Sholat untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 8 Duri Barat***

**B. Defenisi Istilah**

1. Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran yang membutuhkan kerjasama atau melibatkan kelompok yang beranggotakan 5-6 orang murid.
2. *Team Games Tournament*; (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.<sup>3</sup> Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah siswa bekerja dalam tim (sama dengan TPS).
3. Rukun Sholat; Rukun sholat yang berasaskan kepada hati sesuai dengan pengertian *qalbidanqalbudari* bahasa Arab yang artinya hati. Rukun sholat adalah bagian dari sholat tersebut dan jika ditinggalkan rukun yang 13 tersebut maka batalah shalatnya.

---

<sup>3</sup> E. Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media. h. 13

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar murid kelas IV SD Negeri 8 Duri Barat khususnya materi rukun shalat?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI khususnya materi rukun shalat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif model TGT.

#### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menyusun model yang tepat sesuai dengan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran PAI di kelas.
- b. Memilih metode dan tipe pembelajaran yang lebih baik sehingga penyajian program pembelajaran PAI khususnya rukun shalat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Membuat proses dan hasil pembelajaran yang tepat dan objektif untuk mengetahui apakah siswa telah atau belum menguasai suatu Kompetensi Dasar dalam pembelajaran rukun shalat.

- d. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- e. Dapat dijadikan informasi dalam rangka memilih metode atau model pembelajaran yang lebih baik dan menarik serta menyenangkan.
- f. Dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam melakukan penelitian tindakan kelas lanjutan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Pembelajaran Kooperatif

###### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Saat menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai suatu strategi belajar yang mengkondisikan siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang siswa untuk mencapai suatu tujuan.<sup>4</sup> Sependapat dengan Lie, Sunal dan Hans dalam Sugandi menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk mendorong siswa agar bekerja sama selama berlangsung kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo. h.28

<sup>5</sup>Sugandi, A.S. 2002. *Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Belajar kooperatif Time Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Sekolah Menengah Umum*. Tesis pada PPS UPI Bandung: Tidak diterbitkan, h.13



Lebih lanjut Scot dalam Andriana<sup>6</sup> menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan proses penciptaan lingkungan pembelajaran kelas yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan Rofer dan David Johnson dalam Lie<sup>7</sup> menjelaskan bahwa unsure-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: Saling ketergantungan positif, setiap siswa secara bersama-sama mempunyai tanggung jawab untuk mencapai tujuan. Apabila salah satu anggota tidak bias melaksanakan tugasnya secara maksimal maka akan menghambat anggota lain.

1. Tanggug jawab perseorangan.

Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

2. Tatap muka.

Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Karena hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja.

3. Komunikasi antar anggota, setiap anggota kelompok dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi agar terjadi interaksi antar anggota kelompok.

4. Evaluasi proses kelompok, setiap siswa pada pembelajaran kooperatif mempunyai nilai sendiri dan nilai kelompok. Nilai

---

<sup>6</sup>Andriana. A. 2006. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Skripsi Pada FPTK UPI Bandung, h.17

<sup>7</sup> Lie, Anita. *Op. Cit.*, h.31

kelompok diambil dari sumbangan setiap anggota. Untuk menjaga keadilan, setiap anggota kelompok menyumbangkan poin di atas nilai rata-ratanya.

Model pembelajaran kooperatif pada penelitian ini diartikan sebagai suatu pola pendekatan atau strategi belajar yang mengkondisikan siswa pada kelompok-kelompok kecil (empat sampai enam orang murid) untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu persoalan secara bersama-sama dalam rangka mencapai keberhasilan belajar dengan didasari kebersamaa dan saling membutuhkan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Urutan langkah-langkah perilaku guru menurut model kooperatif yang diuraikan oleh Arend adalah sebagaimana terlihat pada tabel 2.1. sintaks pembelajaran kooperatif.

Tabel 2.1  
Sintaks Pembelajaran Kooperatif

<b>Fase</b>	<b>Tingkah laku Guru</b>
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar
Fase 2: Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan mereka belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Terdapat enam fase utama dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dalam kooperatif dimulai dengan guru menginformasikan tujuan-tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verbal. Kemudian dilanjutkan langkah-langkah di mana siswa di bawah bimbingan guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang saling bergantung. Fase

terakhir dari pembelajaran kooperatif meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes apa yang telah dipelajari oleh siswa dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha individu.

c. Pendekatan dalam Pembelajaran Kooperatif

Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Ada tiga pendekatan pembelajaran.

Belajar kooperatif dapat berbeda dalam banyak cara, tetapi dapat dikategorikan sesuai dengan sifat berikut (1) tujuan kelompok, (2) tanggung jawab individual, (3) kesempatan yang sama untuk sukses, (4) kompetisi kelompok, (5) spesialisasi tugas, dan (6) adaptasi untuk kebutuhan individu.<sup>8</sup> Terdapat berbagai pembelajaran kooperatif di antaranya adalah STAD, Jigsaw, Group Investigasi dan Teams Games Tournament.

1) Students Teams Achievement Divisions (STAD)

STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkin.<sup>9</sup> Dalam STAD, siswa dibentuk dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 atau 5 orang dari berbagai kemampuan, gender dan etnis. Dalam praktiknya, guru menyajikan pelajaran dan kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai materi.

---

<sup>8</sup>Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning, Theory, Research and Practice (seconded)*. Boston. Allyn and Bacon

<sup>9</sup>Ibrahim, M.dkk. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya University Press

Selanjutnya, siswa menghadapi tes individual. STAD mempunyai 4 komponen, yaitu (a) presentasi kelas, (b) kerja kelompok, (c) kuis atau tes, dan (d) penilaian kelompok.

## 2) Jigsaw

Jigsaw dikembangkan pertama kali oleh Elliot Aronson dan koleganya di Universitas Texas. Dalam belajar kooperatif tipe jigsaw, siswa bekerja dalam kelompok seperti pada STAD. Siswa diberi materi untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi “ahli (*expert*)” pada suatu aspek tertentu dari materi. Setelah membaca dan mempelajari materi, “ahli” dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik mereka dan kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada teman sekelompoknya. Terakhir diberikan tes atau assesmen yang lain pada semua topik yang diberikan.

## 3) Group Investigasi

Group Investigasi dikembangkan oleh Shlomo & Yael Sharon di Universitas Tel Aviv.<sup>10</sup> Group Investigasi adalah strategi belajar kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik. Seperti pada strategi belajar kooperatif lainnya, Group Investigasi menggunakan atau memanfaatkan bantuan dan kerja sama siswa sebagai alat

---

<sup>10</sup>Slavin, 2005.*Op.Cit.*

dasar belajar. Satu hal yang berbeda bahwa Group Investigasi mempunyai fokus utama untuk melakukan investigasi terhadap suatu objek atau topik khusus.

#### 4) TGT

TGT atau dalam Bahasa Indonesia Tim-Permainan-Turnamen. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengukur pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas atau pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas kelompok. Permainan dapat dimainkan pada meja turnamen, yang diisi oleh wakil-wakil kelompok berbeda namun memiliki tingkat kemampuan yang sama.

Permainan pada TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan semua siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan poin bagi peningkatan skor kelompoknya jika mereka berusaha secara maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai revidu materi pelajaran.

Berdasarkan kesamaan dan perbedaan masing-masing tipe, pada pembelajaran kooperatif tipe TGT mengakomodasi usaha-usaha setiap individu anggota kelompok, tapi juga tetap memberikan penilaian terhadap usaha-usaha kerja kelompok. Tipe TGT ini juga mempunyai kelebihan karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar siswa.

## 2. *Team Games Tournament*

### a. Hakikat TGT (*Team Games Tournament*)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

b. Tahapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok ( *team recognition*).



c. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

1. Siswa Bekerja dalam Kelompok – Kelompok Kecil.

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas

meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

### 3. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan

pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.2  
Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Sumber : Slavin

Tabel 2.3  
Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

Sumber : Slavin<sup>11</sup>

Dengan keterangan sebagai berikut:

*Top Scorer* (skor tertinggi), *High Middle scorer* ( skor tinggi ), *Low MiddleScorer* ( skor rendah ), *Low Scorer*( skor terendah), (skor sedang).

Pada PTK ini penulis memilih permainan untuk empat orang pemain.

---

<sup>11</sup>Slavin, R.E. 1995.*Cooperative Learning: Theory, Research and Practice (seconded)*. Boston. Allyn and Bacon. h.90

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*)

Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

#### 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 2.4  
Kriteria Penghargaan Kelompok

<b>Kriteria ( Rerata Kelompok )</b>	<b>Predikat</b>
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tik Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Sumber Slavin<sup>12</sup>

#### d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai bagian dari kooperatif, didisain dan dikembangkan oleh Slavin dan de Vries pada tahun 1990. Pada metode ini siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-6 orang yang merupakan campuran menurut akademik, kinerja, jenis kelamin dan suku. Tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dan De Vries, antara lain:

---

<sup>12</sup>*Ibid*

a. Persiapan Pembelajaran

Untuk tipe TGT penyusunan materi pelajaran dibuat sedemikian rupa dengan maksud agar dapat disajikan dalam presentasi kelas, belajar, kelompok, dan turnamen akademik. Bentuk persiapan tersebut dapat dikemas dalam satu perangkat pembelajaran yang terdiri rencana pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja, persiapan turnamen akademik dan tes hasil belajar yang akan diujikan setelah selesai pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran TGT mempunyai beberapa komponen untuk mendukung pelaksanaan yaitu; presentasi kelas, kelompok belajar, tournament, penghargaan. Berikut ini dipaparkan mengenai masing-masing komponen.

1. Presentasi Kelas

Pada kegiatan ini guru memperkenalkan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat dengan metode lain. Hal yang perlu diperhatikan dalam presentasi kelas ini berbeda dengan presentasi biasa, karena presentasi kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disampaikan hanya menyangkut pokok-poko materi dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan.

## 2. Kelompok

Sebuah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dibentuk dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa. Terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda dan mempertimbangkan kriteria *heterogen* (jenis kelamin, kemampuan akademik, suku, latar belakang social). Pada penelitian ini pengelompokan siswa mempertimbangkan jenis kelamin dan kemampuan akademik berdasarkan nilai ujian pretest sebelumnya. Cara menentukan anggota kelompok diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan peringkat siswa
- b. Menentukan jumlah kelompok

## 3. Pelaksanaan Belajar Kelompok

Perangkat pembelajaran yang diperlukan yaitu bahan ajar. Kegiatan utama pada tahap ini adalah siswa mempelajari bahan ajar sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dan mengerjakan lembar kerja secara kelompok. Perlu ditekankan pada siswa bahwa ada aturan dasar dari belajar kelompok agar tercapai dengan baik, yaitu:

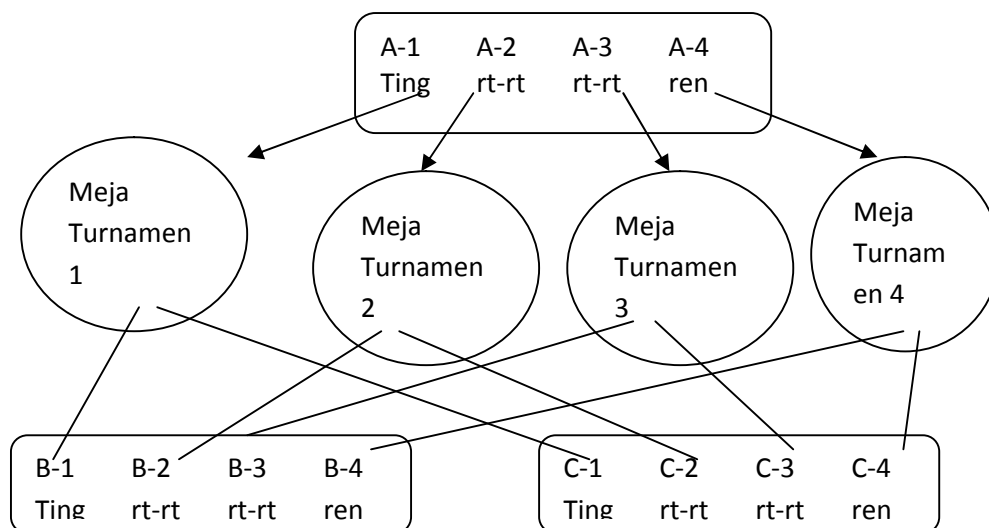
- a) Siswa mengatur bangku dan duduk sesuai dengan kelompok.
- b) Siswa diberikan waktu untuk memilih nama kelompok
- c) Siswa diharuskan bekerja secara kelompok



- d) Siswa menghentikan belajarnya jika semua anggota kelompok telah memahami materi yang sedang dipelajari, atau telah menjawab semua soal yang ditugaskan atau waktu yang telah disediakan untuk mempelajari materi yang ditugaskan telah habis.
  - e) Ketika semua siswa sedang belajar bersama kelompok, sebaiknya guru berkeliling dalam kelas memperhatikan cara kerja mereka dan memberikan bimbingan belajar jika memang diperlukan.
4. Turnamen Akademik

Turnamen akademik dilakukan setiap akhir sesi pembelajaran, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok. Siswa dalam satu kelas eksperimen dibagi dalam meja-meja akademik. Setiap meja akademik terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relative sama tetapi mewakili kelompok-kelompok yang berbeda. Setiap meja akademik memiliki tingkatan masing-masing dan diurutkan oleh guru mulai dari meja akademik yang terdiri dari siswa-siswa pandai sampai dengan meja akademik yang terdiri dari siswa-siswa berkemampuan akademik kurang. Hal ini dilakukan karena setiap akhir turnamen akan ada siswa yang pindah meja

akademiknya ke meja yang lebih tinggi atau ke meja yang lebih rendah.



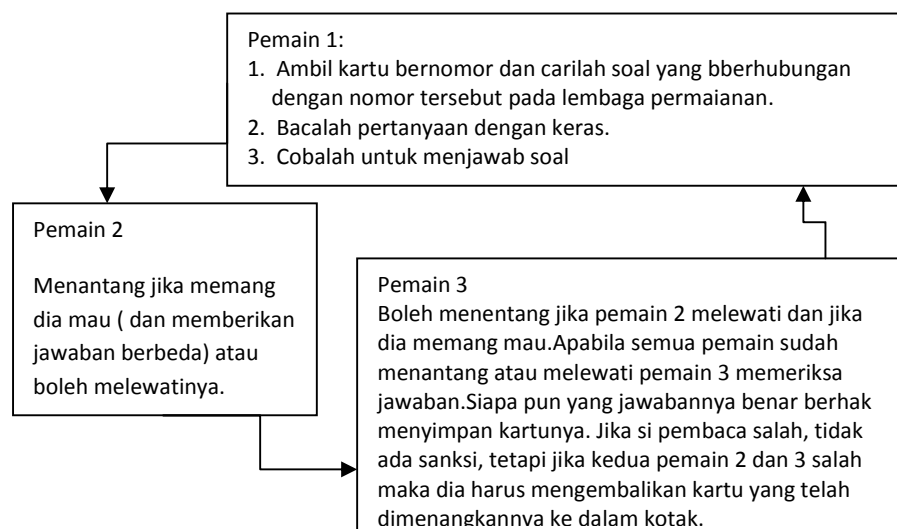
KELOMPOK B

KELOMPOK C

Gambar 1. Penempatan siswa dalam meja turnamen model Slavin, 2008

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomorinya supaya para siswa tidak bias tahu mana meja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu siswa yang akan dipilih untuk membagikan satu lembar permainan, atau lembar jawaban, satu kotak nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Lalu mulailah permainan tersebut. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada

kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan ganda. Misalnya seorang siswa yang mengambil kartu nomor 21 membaca dan menjawab soal nomor 21. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Jika konten dari permainan tersebut melibatkan permasalahan, semua siswa (bukan hanya si pembaca soal) harus mengerjakan permasalahan tersebut supaya siap untuk ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang keduanya punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya dalam kotak (jika ada) apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang atau melewati pertanyaan, penantang kedua (atau peserta yang ada di sebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar menyimpan kartunya, jika keduanya penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang dimenangkan (jika ada) ke dalam boks.



Gambar 2.Aturan Permainan model Slavin<sup>13</sup>

## 5. Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Setelah turnamen selesai selanjutnya dilakukan perhitungan skor, sambil melakukan pengaturan kembali posisi siswa untuk turnamen berikutnya. Skor masing-masing dihitung berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok di meja turnamennya masing-masing. Perhitungan skor untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT ditunjukkan pada tabel berikut:

<sup>13</sup>Slavin, E. Robert. *Op. Cit.*, h. 69

Tabel 2.4  
Pedoman skor turnamen akademik untuk empat orang pemain

<i>Player</i>	<i>No ties</i>	<i>Tie for top</i>	<i>Tie for midle</i>	<i>Tie for low</i>	<i>3 way tie for top</i>	<i>3 way tie for low</i>	<i>4 way tie</i>	<i>Tie for low and hight</i>
<i>Top</i>	60	50	60	60	50	60	30	50
<i>High middle</i>	40	50	40	40	50	30	30	50
<i>Low Midle</i>	30	30	40	30	50	30	30	30
<i>Low</i>	20	20	20	30	20	30	30	30

Slavin<sup>14</sup>

## 6. Pergeseran

Dengan ketentuan meja turnamen pertama adalah meja tempat berkompetensi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam kelompok, maka meja ini adalah meja yang mempunyai tingkatan paling tinggi. Begitu juga meja turnamen-2 lebih tinggi tingkatannya apabila dibandingkan dengan meja turnamen-3, begitu pula seterusnya pola ini diterapkan sampai meja turnamen terakhir dilaksanakan. Siswa pemenang (skor tertinggi) pada setiap meja turnamen posisinya dinaikkan atau bergeser satu tingkat ke meja turnamen yang tingkatannya lebih tinggi. Sedangkan siswa yang memiliki skor paling rendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Jika siswa yang

---

<sup>14</sup>*Ibid*

terletak pada meja turnamen-1 memiliki nilai tertinggi, maka posisinya tidak berubah atau tetap pada meja turnamen-1.

## 7. Penghargaan Kelompok

Pada setiap akhir turnamen dilakukan perhitungan skor yang dimaksudkan untuk menentukan kelompok yang mendapat nilai tertinggi serta pembagian kriteria kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh. Penghargaan kelompok diberikan setelah pembelajaran selesai, dengan mengelompokkan masing-masing kelompok ke dalam kriteria.

### e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

#### 1. Kelebihan

- a) Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya. as diharapkan dapat membentuk rasa hormat
- b) Pengelempokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai di antara siswa.
- c) Dengan belajar kooperatif siswa mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.

- d) Dengan diadakannya turnamen diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya.
- e) Dengan turnamen dapat membentuk siswa mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam berkompetensi, akibatnya siswa selalu dalam posisi unggul.
- f) Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.
- g) Kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa.

## 2. Kekurangan

- a) Penggunaan waktu yang relative lama dan biayanya yang besar
- b) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka pembelajaran kooperatif tipe TGT sulit dilaksanakan.
- c) Apabila sportifitas siswa kurang, maka keterampilan berkompetensi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.

f. Perbandingan Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT dengan Model Pembelajaran Umum

Tabel 2.5

Perbandingan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran umum

<b>Pembelajaran kooperatif tipe TGT</b>	<b>Pembelajaran umum</b>
Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	Siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif
Melalui interaksi dengan anggota kelompok, memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya	Kurang sekali melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam kerja sama kelompok
Dengan diadakannya turnamen dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi diri maupun kelompoknya	Tidak adanya turnamen yang diharapkan dapat membangkitkan motivasi
Dengan adanya unsure permainan, menyebabkan suasana kelas tidak membosankan	Terkadang suasana kelas membosankan
Penggunaan waktu yang relative lama dan biaya yang besar	Penggunaan waktu yang relative lebih singkat dan biaya yang tidak terlalu besar.

### 3. Kajian Tentang Prestasi Belajar

Masalah yang berkenaan dengan belajar ini cukup banyak mendapatkan perhatian dalam pendidikan, karena pada prinsipnya seluruh kemajuan manusia itu disebabkan karena adanya proses pembelajaran. Demikian pula bagi guru/ pendidik yang menghendaki keberhasilannya dalam proses kegiatan mengajar dituntut memahami mengenai apa, mengapa dan bagaimana proses belajar itu agar memperoleh hasil yang baik dalam proses belajar mengajar.



### 1. *Pengertian Prestasi Belajar*

Sebelum membicarakan pengertian prestasi belajar, terlebih dahulu dijelaskan pengertian prestasi dan belajar, oleh karena itu untuk memudahkan didalam memahami tentang pengertian prestasi belajar, perlu mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna prestasi. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, baik secara kelompok maupun sendiri. Dalam kamus populer dinyatakan bahwa : .prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.<sup>15</sup> Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia bahwa: prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dan yang telah dilakukan atau dikerjakan)<sup>16</sup>

Dari pengertian di atas dapat dicermati adanya makna yang sama, yang intinya adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan, oleh karena itu dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, dan menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan kerja secara individu maupun kelompok dalam suatu bidang tertentu.

Sedangkan kata prestasi itu sendiri berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* kemudian dalam bahasa Indonesia prestasi yang

---

<sup>15</sup> S.F.Habeyb. *Kamus Populer*, (Jakarta: Nurani, 1983), Cet Ke-20, h.296

<sup>16</sup> Depdikbud, 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , Jakarta: Balai Pustaka, h. 700

diartikan menjadi .hasil yang telah dicapai dari yang telah ditetapkan.<sup>17</sup> Dalam kamus Bahasa Indonesia arti prestasi adalah .apa yang telah dihasilkan dan diciptakan..<sup>28</sup> Prestasi merupakan salah satu tujuan seseorang dalam belajar dan sekaligus sebagai motivator terhadap aktivitas anak didik. Sedangkan kata belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar.adapun arti prestasi sendiri adalah "hasil yang dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Menurut Mas'ud Khasan Abd. Qodir mengemukakan tentang prestasi adalah: "Apa yang telah didapat, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan bekerja".<sup>18</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, bahwa prestasi adalah “hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok”. Prestasi merupakan penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

---

<sup>17</sup>Sadirman M.A. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, Cet. Ke-5, h. 38

<sup>18</sup>Mas'ud Khasan Abd. Qodir, dkk., *Kamus Istilah Populer*, Surabaya: Bintang Pelajar, h. 33.

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli pendidikan diantaranya mengemukakan bahwa belajar adalah "Suatu proses kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan yang disajikan oleh guru yang berakhir pada kemampuan anak menguasai bahan pelajaran yang telah disajikan".<sup>19</sup>

Dalam kamus Bahasa Indonesia disebut bahwa : .Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>20</sup> Belajar itu bukan hanya menghafal dan mengingat saja, melainkan berinteraksi dengan lingkungannya dan merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang, dengan tujuan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, daya penerimaannya dan aspek-aspek lain yang ada pada individu.

Pengertian lain mengenai belajar sebagaimana dikemukakan oleh Djusuf Djajadisastra, "Belajar adalah perubahan yang sedang dialami atau hasil yang telah diperoleh yang menyebabkan seseorang individu berubah dari keadaan semula ke keadaan yang baru yang sifatnya kuantitatif maupun kualitatif lebih tinggi".<sup>21</sup>

Affifudin SK, mengemukakan tentang definisi belajar "Belajar adalah suatu proses pembentukan tingkah laku yang mengarah kepada

---

<sup>19</sup> M. Arifin, 1998. *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta, Bumi Aksara, h. 133.

<sup>20</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1998), Cet., Ke-1, h. 12

<sup>21</sup> Jusuf Djajadisastra, 1984. *Psikologi Perkembangan, Psikologi Pendidikan*, Bandung: Balai Penataran Guru, h. 49.

penguasaan pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, kebiasaan sikap yang semuanya diperoleh disimpan dan dilaksanakan".<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapatlah dipahami, bahwa dari banyak definisi mengenai belajar itu hampir semua ada unsur kesamaan yang terkandung didalamnya, yakni adanya perubahan dalam diri seseorang. Sedangkan perubahan itu dapat berupa kecakapan, ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengertian, pengetahuan dan lain sebagainya baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya yang lebih tinggi.

Sedangkan prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.<sup>23</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penilaian pendidikan yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sebagai hasil suatu proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, atau kalimat sebagai bukti keberhasilan belajar siswa.

Prestasi di sini tidak bisa dihasilkan tanpa seseorang melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataannya untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang kita bayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan ataupun faktor-faktor yang mempengaruhi,

---

<sup>22</sup> Afifuddin SK. 1988. *Psikologi Pendidikan Anak*, Solo: Harapan Masa, h. 109

<sup>23</sup> Sutratinah Tirtonegoro, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*, Jakarta: Bina Aksara, h. 43.

baik dari dalam maupun dari luar yang harus dihadapi untuk mencapainya.

Agar dalam proses belajar dapat dilaksanakan dengan baik, memperoleh prestasi belajar yang baik pula, maka perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya sehingga usaha untuk mencapai hasil optimal dari proses belajar dapat diupayakan dengan baik.

## **2. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.***

Sebagai ciri dilakukannya belajar adalah perubahan, baik perubahan dalam pengetahuan, kecakapan maupun tingkah laku menuju tercapainya tujuan pendidikan yang dicita-citakan bersama. Dalam proses kegiatan belajar mengajar baik guru maupun murid menginginkan hasil yang baik atau prestasi yang baik pula.

Adanya pengaruh dari diri siswa merupakan hal yang wajar dan logis. Sebab hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Oleh karena itu siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi, dengan berusaha mengerahkan segala daya upaya untuk dapat mencapainya.

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa belajar adalah masalah perubahan sikap dan tingkah laku ke arah yang lebih tinggi yang diusahakan oleh individu, sebagaimana disebutkan dalam firman Allah Swt. dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi;

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ (الرعد\13: 11)

Terjemahnya: "Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan mereka sendiri".<sup>24</sup>  
(QS.13:11)

Sebagaimana dijelaskan di atas, perubahan prestasi belajar yang dicapai seorang individu memang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor, dan pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada garis besarnya yaitu:

*a. Faktor intern*

Yang dimaksud dengan faktor intern di sini adalah semua faktor yang ada pada diri pribadi siswa, baik yang berhubungan dengan jasmani maupun rohaninya atau lebih dikenal dengan sebutan *fisik* dan *psikis*.<sup>25</sup> Aspek *psikis* antara lain adalah IQ, pembawaan, keadaan emosi, kemauan, daya fantasi logika. Sedangkan aspek *fisik* antara lain, keadaan alat indera, keadaan kesehatan, jasmani, keadaan anggota tubuh.<sup>26</sup>

Demikianlah faktor intern yang mempengaruhi prestasi belajar dengan berbagai aspeknya. Hal ini perlu mendapatkan

---

<sup>24</sup> Departemen Agama RI, *Op.Cit*, h. 370.

<sup>25</sup> Jusuf Djajadisastra, *Op.Cit*. h. 53.

<sup>26</sup> *Ibid*.

banyak perhatian bagi setiap pendidik maupun orang tua murid agar faktor yang satu dengan faktor yang lain dapat saling mempengaruhi proses belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah :

1. Faktor Internal (dalam diri)

- a. Faktor jasmani (*fisiologi*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.;
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas :

2. Faktor intelektual yang meliputi faktor persona, yaitu : kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan, yaitu prestasi yang dimiliki.

3. Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.

*b. Faktor ekstern*

Di samping faktor intern sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, faktor yang lain yang mempengaruhi prestasi

belajar adalah faktor ekstern. Faktor ini berupa keadaan atau kondisi dan situasi yang terdapat di luar pribadi siswa.<sup>27</sup>

a. Faktor sosial terdiri atas :

- 1) Lingkungan keluarga;
- 2) Lingkungan sekolah;
- 3) Lingkungan masyarakat;
- 4) Lingkungan kelompok.

b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.

d. Faktor lingkungan spiritual keagamaan.

Demikianlah beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adapun faktor-faktor tersebut saling mendukung masa prestasi belajar anak akan meningkat.<sup>28</sup>

Adapun faktor ini terdiri dari faktor lingkungan sekolah, dan keadaan lingkungan masyarakat. Keberhasilan anak dalam kegiatan belajar juga banyak dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekolah itu sendiri. Begitu juga dengan keadaan lingkungan

---

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 54.

<sup>28</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriarno, 1991. *Psikologi Belajar* (Jakarta Rineka Cipta, Cet. Ke-1, h. 30)



masyarakat. lingkungan masyarakat yang berpengetahuan cukup baik, akan berpengaruh terhadap dirinya dalam proses perkembangan pengetahuannya. Sedangkan corak pendidikan yang dialami oleh seorang anak dalam masyarakat berpengaruh sekali dalam segala bidang, baik pembentukan pengertian maupun pembentukan kesusilaan.<sup>29</sup> Demikianlah faktor ekstern dengan berbagai aspeknya yang ikut berperan dalam proses belajar, dan berdampak pada tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat memberi pengertian pada kita bahwa dalam melaksanakan pendidikan harus memperhatikan kondisi fisik, kondisi psikis dan faktor yang dapat mendukung/membuat keberhasilan dalam belajar. Meskipun faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Untuk melengkapi faktor di atas tadi penyusun ingin lebih memperinci kembali factorfaktor tersebut antara lain :

## 1. Faktor Lingkungan

### a. Faktor lingkungan alam

Keadaan alam sekitarnya mempengaruhi hasil belajar murid, keadaan alam yang tenang akan mempengaruhi kesegaran jiwa murid, sehingga memungkinkan hasil

---

<sup>29</sup> Ahmad D. Marimba, 1974. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Al-Ma'arif, h. 68.

belajarnya akan lebih tinggi dan dibandingkan dengan keadaan lingkungan yang gaduh dan udara yang panas.<sup>47</sup> Prestasi belajar anak di sekolah tidak hanya disebabkan oleh faktor intelegensi saja, akan tetapi dipengaruhi oleh berbagai macam faktor.

#### b. Lingkungan Masyarakat

Cukup banyak pengaruh dari masyarakat yang menimbulkan kesukaran belajar bagi anak terutama anak-anak sebaya. Jika di lingkungan sekitarnya merupakan kumpulan anak-anak nakal, malas belajar, berkeliaran tak tentu arah maka secara otomatis anak pun ikut terpengaruh juga.

### 2. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan dalam rangka menuju ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, semua dapat diberdaya gunakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah, kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.

### 3. Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang, orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan, anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan dalam belajar di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi.

Selain itu menurut Noehi yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra, terutama mata sebagai alat untuk melihat dan telinga sebagai alat untuk mendengar, sebagian besar yang dipelajari anak yang belajar berlangsung dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru, mendengarkan ceramah, mendengarkan keterangan orang lain dalam diskusi dan sebagainya.

### 4. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis, oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentunya saja mempengaruhi belajar seseorang, itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor-faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam, faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan

intensitas belajar seorang anak, oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis, yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Faktor-faktor psikologis terdiri dari :

a. Inteligensi

Inteligensi atau kemampuan daya pikir siswa merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi atau keberhasilan belajar anak, semakin tinggi inteligensi maka prestasi atau keberhasilan semakin mudah diraih.

b. Perhatian

Perhatian siswa terhadap pelajaran sangat mempengaruhi prestasi belajar anak itu sendiri, jika perhatian siswa terhadap pelajaran kurang maka prestasi belajar akan sulit dicapai.

c. Minat

Minat belajar dari siswa merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi, karena tanpa minat dan kemampuan, prestasi belajar akan sulit dicapai.

d. Bakat

Bakat sangat mempengaruhi prestasi belajar anak, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya,

maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajar itu.

e. Motif

Motif yang kuat sangatlah perlu di dalam belajar, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong anak agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

f. Kematangan

Anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar, belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang) kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g. Kesiapan

Kesediaan itu timbul dari dalam diri seorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan, kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika anak belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

Adapun Indikasi prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan belajar yang membawa pada keberhasilan pendidikan. Sebagaimana telah diketahui, bahwa prestasi belajar merupakan salah satu hasil yang dicapai setelah mengalami proses belajar, proses ini terjadi sendiri tetapi memerlukan rangsangan-rangsangan dari luar yang dapat membangkitkan proses tersebut.

Dalam usaha untuk mengetahui sampai dimana tingkat pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, setelah peserta didik tersebut mengalami proses belajar yaitu dengan menggunakan evaluasi. Evaluasi dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar untuk mengetahui mengukur sampai sejauh mana hasil yang mereka kuasai setelah mengalami proses belajar dan dapat dilihat dari perbuatan tingkah laku dan kepuasan atas hasil yang telah dicapai. Dengan demikian evaluasi dapat dipandang sebagai alat ukur dari suatu rangkaian kegiatan sebagai faktor yang saling berkaitan, seperti tujuan pengajaran, metode pengajaran dan lain-lain. Evaluasi mencerminkan suatu hasil yang dicapai selama proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, serta sumber data dalam mengadakan umpan balik bagi pendidik. Hal ini sesuai dengan fungsi dari evaluasi itu sendiri yakni:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan anak didik setelah mengalami didikan atau melakukan kegiatan belajar mengajar selama jangka waktu tertentu.

2. Untuk mengetahui sampai dimana keberhasilan suatu metode atau sistem pengajaran yang digunakan.
3. Untuk mengetahui kekurangan serta keburukan yang diperoleh dari hasil evaluasi, selanjutnya dapat diperoleh dari hasil evaluasi, selanjutnya dapat berusaha mencari perbaikan.<sup>30</sup>

Melihat dari uraian di atas, maka ditinjau bahwa prestasi yang didapat adalah hasil dari evaluasi yang biasanya ditampilkan dalam bentuk lambang berupa angkaangka atau huruf-huruf yang menggambarkan kedudukan peserta didik dalam kelompok belajarnya, yang biasanya dikenal dengan indeks prestasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini penulis membahas model pembelajaran kooperatif tipe TGT tentu memerlukan relevansi data dari penelitian lain yang membahas tipe TGT. Sangat banyak ditemukan PTK yang membahas tipe TGT tersebut namun perbedaannya dengan penelitian penulis ini adalah penulis menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya materi rukun sholat pada siswa SD Negeri 8 Duri Barat. Adapun judul penelitian tindakan kelas yang relevan dengan penelitian yang penulis buat ini adalah “Penerapan Strategi Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep klasifikasi

---

<sup>30</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip dan Teknik Evaluasi*, (GIP, IKIP Jakarta, t.t.), h. 3

Invertebrata” bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kesesi Tahun Pelajaran 2006/2007 oleh Ircham Junaidi.

### C. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar mengajar khususnya bidang studi Pendidikan Agama Islam, sangat memungkinkan ada materi tertentu yang harus disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kelompok, individual dan klasikal. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pembelajaran kelompok, individual, dan klasikal sekaligus adalah model pembelajara kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*).

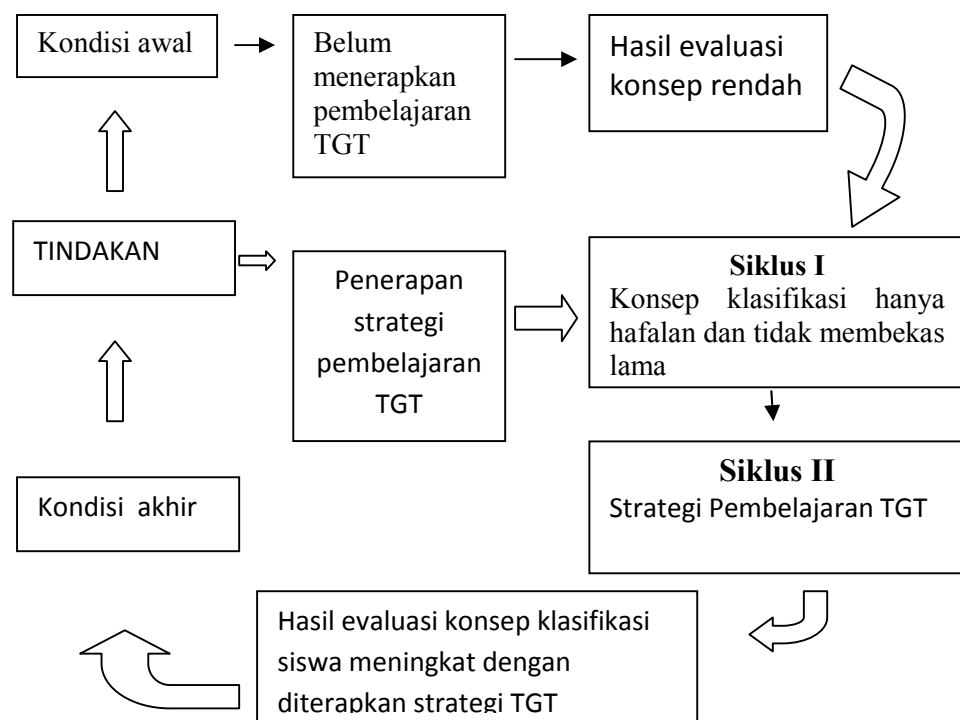
Kelompok belajar kooperatif adalah kelompok belajar yang terdiri dari murid dengan kemampuan akademik yang bervariasi untuk saling membantu sama lain. Pembelajaran PAI khususnya materi rukun islam akan lebih baik jika dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif, karena di samping keuntungan akademik yang dapat diperoleh murid berupa kemampuan memahami konsep, keterampilan dan pemecahan masalah juga dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada konsep-konsep yang aktif, juga murid mendapat pembelajaran yang bersifat sosial.

Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pembelajaran tipe TGT merupakan model pembelajaran yang memadukan prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka dan komunikasi. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mengharuskan murid



memainkan permainan dalam bentuk turnamen, setiap murid mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu.

Berdasarkan ciri dan prinsip pembelajaran efektif maka tipe TGT dapat mewujudkan perihal pembelajaran tersebut, karena memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi murid untuk memecahkan masalah belajar dengan strategi dan kemampuan masing-masing dan kelompok-nya. Adapun skema kerangka pikirnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Skema kerangka berpikir

## D. Indikator Keberhasilan

### 1. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Pada penelitian ini, Indikator bersumber dari kurikulum dan silabus KTSP PAI kelas IV Sekolah Dasar sebagai acuan bagi guru. Indikator kinerja mengacu kepada keaktifan guru dan aktifitas siswa. Aktifitas guru adalah kegiatan yang dilakukan mengikuti langkah-langkah tindakan yang telah ditetapkan dalam RPP.

Adapun gambaran indikator dari kinerja guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.6  
Indikator Kinerja Guru

Aktifitas Guru	Indikator
Pendahuluan	Pembelajaran klasikal bersifat informatif
	Relevansi dengan pelajaran
	Menyebutkan tujuan khusus pembelajaran
	Menerangkan Langkah
	Membentuk Kelompok
Mendengarkan	Memandu Siswa
	Koordinator
	Penyajian
	Menyiapkan soal
	Mengorganisasikan diskusi kelompok
Penutup	Mengorganisi sidang pleno hasil temuan jawaban tiap kelompok
	Memberikan kuis yang sama pada tiap tim
	Koreksi hasil kuis
	Membuat skor
	Umpan Balik

Slavin

## 2. Indikator Hasil

Dikarenakan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman murid maka parameter yang digunakan untuk ketuntasan belajar yaitu anak memperoleh KKM.<sup>31</sup>

### E. Hipotesis Tindakan

Dari pembahasan diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: pembelajaran dengan model kooperatif mlode TGT( *team games tournament*) dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam terhadap siswa kelas IV SD Negeri 8 Duri Barat pada pokok bahasan Rukun Sholat tahun pelajaran 2011/2012.

---

<sup>31</sup>Gimin, 2008. *Instrument dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru, h. 10

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Duri Barat tahun ajaran 2011/2012 dan guru Pendidikan Agama Islam. Siswa yang akan diambil sampelnya adalah 100% (30 orang siswa) karena jumlah siswa dari kelas IV-A merupakan siswa yang semuanya muslim. Sedangkan guru Pendidikan Agama Islam adalah penulis sendiri sebagai *aplicator* dari cooperative learning tersebut.

Ada dua variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini, yaitu: (1) variabel kemampuan siswa memahami materi rukun sholat, dan (2) variabel teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT dan ini termasuk objek dari penelitian.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-A SDN 8 Duri Barat kecamatan Mandau pada bulan Nopember-Desember 2011. Penelitian ini dimulai pada hari Kamis 24 Nopember 2011 yaitu siklus I dan siklus II dilaksanakan pada Kamis tanggal 8 Desember 2011.

##### **C. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tidak kelas.

## 1. Perencanaan

Dalam Implementasi secara teknis Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- b. Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan mejaturnamen empat peserta (kompetisi dengan empat peserta).
- d. Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 2. Implementasi tindakan

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

- a. Mengajar (*teach*)

Mempersentaskan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

b. Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

c. Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimanapun pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- a. Guru  
menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada mejaturnamen (4 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lb jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lb skor permainan.
- b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c. Pembaca I menggocokkan kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- d. Pembaca I  
membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya.  
Jika jawaban salah,  
tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar, kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- f. Jika jawaban penantang salah,  
diadikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- g. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- h. Setelah selesai,  
siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.

- i. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
- j. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada turnamen.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus. Langkah-langkah dalam siklus terdiri dari:

##### **Siklus I**

1. Perencanaan Tindakan Siklus 1
  - a. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
  - b. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
  - c. Memilih bahan pelajaran yang sesuai
  - d. Menentukan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
  - e. Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan.
  - f. Menyusun lembar kerja siswa
  - g. Menyiapkan instrumen tes hasil belajar



h. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan kemampuan guru melaksanakan RPP.

2. Pelaksanaan Siklus 1

Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan tindakan siklus 1.

3. Pengamatan dalam siklus 1

Melakukan observasi dengan memakai lembar observasi yang sudah disiapkan. Pengamatan dilakukan oleh dua orang guru yang berlaku sebagai observer.

4. Refleksi dalam siklus 1

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan lembar observasi dari dua orang pengamat dan tes hasil belajar.
- b. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang tindakan pembelajaran.
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi dan hasil observasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya

**Siklus 2**

Siklus 2 hanya akan dilakukan jika hasil tindakan pada siklus pertama tidak berhasil mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Hasil refleksi

pada siklus I dianalisis dan dilihat pada aspek-aspek mana yang perlu perbaikan.

**a. Perencanaan Tindakan Siklus 2**

- 1) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus 1 dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Pengembangan program tindakan pada siklus 2.

**b. Pelaksanaan Siklus 2**

- 1) Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan tindakan siklus 2.

Melakukan observasi dengan memakai lembar observasi yang sudah disiapkan. Pengamatan dilakukan oleh dua orang guru yang berlaku sebagai observer.

**c. Observasi**

Mengamati yang terjadi selama tindakan. Refleksi dalam siklus 2

**d. Refleksi**

Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan lembar observasi dari dua orang pengamat dan tes hasil belajar.

**E. Observasi Tindakan dan Refleksi**

Peneliti mengamati langsung selama kegiatan pembelajaran yaitu observasi tentang keaktifan siswa, kedisiplinan siswa, dan cara siswa belajar. Di samping mengadakan pengamatan, peneliti juga menanyakan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Team Games Tournament.

## 1. Instrument penelitian

### a. Soal Pilihan Ganda

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa (aspek kognitif) terhadap materi rukunsholat yang diajarkan dengan model kooperatif tipe TGT. Pada akhir setiap siklus siswa akan diberikan tes terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun tesnya berupa menjawab soal dengan diberikan pilihan ganda A, B, C dan D

### b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa (aspek afektif) selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT di tiap pertemuan. Data tentang aktivitas siswa diperoleh dengan melakukan pengamatan yang dilakukan oleh seorang pengamat terhadap salah satu kelompok siswa

Pemilihan kelompok siswa sebagai objek pengamatan (sampel) dipilih secara acak oleh pengamat. Pengamatan dilakukan sejak awal kegiatan pembelajaran sampai guru menutup pelajaran terhadap kelompok siswa yang terpilih. Pengamat menuliskan nomor-nomor kategori aktivitas siswa yang dominan muncul pada setiap selang waktu 4 menit (3 menit melakukan pengamatan dan 1 menit menuliskan kategori).

### c. Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran.

Untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT, digunakan instrumen berupa lembar pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di tiap pertemuan. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung oleh seorang pengamat. Pengamat memberi tanda cek (√) pada kolom kegiatan guru (ada/tidak) pada lembar observasi.

## **2. Analisis Data**

### **a. Tes Kognitif Pilihan Ganda**

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar di analisis dengan menggunakan analisis hasil belajar menggunakan Ms Office Excel 2003. Hasil analisis tes ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam hal aspek kognitif. Kondisi akhir yang diharapkan setelah pelaksanaan penelitian adalah 85% siswa SD N 8 Duri Barat mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi rukun sholat yang telah ditetapkan yaitu 70.

### **b. Lembar Observasi Aktifitas Siswa**

Untuk menganalisis data aktivitas siswa digunakan persentase. Persentase pengamatan aktivitas siswa yaitu frekuensi rata-rata setiap aspek pengamatan dibagi dengan banyaknya frekuensi rata-rata semua

aspek pengamatan dikali 100%. Hasil analisis data aktivitas siswa ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam hal aspek afektif. Selain itu, juga digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran siklus pertama .

Untuk menunjukkan apakah aspek-aspek yang diamati telah sesuai dengan yang diinginkan, digunakan kriteria pencapaian efektivitas aktivitas siswa untuk setiap aspek sebagai berikut:

Tabel 3.1.

Kriteria Batasan Waktu Ideal dan Batasan Efektivitas Aktivitas Siswa

<i>Aktivitas Siswa</i>	<i>Waktu Ideal(%)</i>	<i>Kriteria Batasan Efektivitas (%)</i>
1. Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru atau teman dengan aktif	15	10 – 20
2. Membacabukasiswa/LKS	15	10 – 20
3. Bekerjadalamberkelompok/mengerjakan LKS/menggunakanataumemperagakanalatperaga/menulis yang relevandengan KBM berdiskusi/bertanyaantarasiswa dan guru.	40	35 – 45
4. Mendengarkan/memperhatikan/menjawab/ menanggapi pertanyaan guru/teman	15	10 – 20
5. Bertanyakepada guru/teman	15	10 – 20
6. Perilaku yang tidak relevan dengan KBM.	0	0 – 5
JUMLAH	100	

Nasoetio<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Nasoetion, 2007. *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.

## **F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bersifat praktis dan bertujuan untuk memperbaiki suatu keadaan di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan, sehingga bisa ditemukan bentuk pengajaran baru di kelas yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru. Selain pendekatan kualitatif yang digunakan, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian diantaranya metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi. Adapun Langkah-langkah yang ditempuh peneliti adalah: mengumpulkan data, menyajikan data, mereduksi data, mengorganisasi data, memaknai data, dan menyimpulkan hasil penelitian. Adapun tahap-tahap penelitian adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Untuk refleksi setelah pelaksanaan tindakan, maka hasil observasi, hasil jurnal, hasil wawancara kemudian dianalisis. Berdasarkan analisis tersebut peneliti mencari solusi untuk memecahkan kesukaran atas masalah yang timbul dengan mengubah strategi pembelajaran pada siklus I. Desain siklus II menggunakan langkah seperti pada siklus I yang telah direvisi. Hal-hal yang direfleksikan tersebut dilaksanakan setelah didiskusikan dengan guru PAI yang lainnya atau kolaborator. Refleksi tersebut dilaksanakan untuk mengubah strategi pembelajaran pada siklus I.

a. Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran.

Analisis instrumen lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran ditentukan oleh laporan dari hasil pengamatan yang dilakukan pengamat pada tiap pertemuan. Hasil laporan kemampuan guru mengelola pembelajaran ini digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus 2.

Proses pembelajarankooperatif model Team Games Tournament memiliki lima komponen, yakni: (1) penyajian kelas, pengajar memberikan gambaran secara umum tentang materi rukun sholat yang akan disajikan, (2) tim, guru melaksanakan pembagian kelompok secara heterogen dari segi kemampuan. Tugas tim tersebut yaitu saling memotivasi dan murid yang pandai sebagai tutor sebaya bagi timnya, (3) permainan, tim mengirim kandelegasinya untuk bermain di papan destinasi, (4) pertandingan, kelompok delegasi yang memiliki kemampuan homogen saling bersaing untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya untuk memenangkan timnya, dan (5) penghargaan tim, guru memberikan penghargaan kepada tim yang telah mengumpulkan skor tertinggi atau super tim. Penghargaan ini selain untuk menginformasikan keberhasilan tim juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi tim lain.

Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang

diperoleh oleh masing —  
masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang  
diperoleh oleh setiap individu yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.2  
Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Slavin<sup>2</sup>

Dengan keterangan sebagai berikut:

Top Scorer (skor tertinggi), High Middle scorer ( skor tinggi ), Low  
Middle Scorer ( skor rendah ), Low Scorer ( skorterendah), ( skorsedang )

---

<sup>2</sup>Slavin, *Op.Cit.*, hal.90



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum SDN 08 Duri Barat**

Deskripsi Lokasi Penelitian SDN 08 Duri Barat terletak di kabupaten berlokaasi di pusat kota dengan kondisi jalan yang strategis. Sekolah ini dibangun pada tahun 1965 yang berdiri di atas tanah yang luas bangunannya 421 m<sup>2</sup> yang status tanahnya sudah hak milik negara. Sekolah yang akreditasinya B ini dipimpin oleh Bapak Hasbari, S.Pd. Sekolah yang mempunyai nomor NSS 101090208008 ini mempunyai jarak 3 km dari pusat kota dimana sekolah tersebut sudah dimasuki sarana listrik dan sarana air.

##### **2. Keadaan Siswa**

Keadaan siswa SDN 08 Duri Barat pada tahun pelajaran 2011/2012 berjumlah 261 siswa, terbagi atas siswa laki-laki sebanyak 144 siswa dan perempuan sebanyak 117 siswa.

Untuk lebih jelasnya akan penulis paparkan kedalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.1  
Keadaan Siswa SDN 08 Duri Barat  
Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	I	14	22	36
2	II	29	21	50
3	III	38	18	56
4	IV	26	24	50
5	V	26	22	48
6	VI	11	10	21
	Jumlah	144	117	261

*Sumber Data: Laporan bulanan SDN 8 Duri Barat*

### 3. Sarana dan Prasarana

SDN 08 Duri Barat mempunyai sarana dan prasarana yang baik, untuk kelancaran proses belajar mengajar agar murid dapat belajar dengan nyaman begitu pula guru bisa mengajar dengan tenang. Seperti dalam table berikut ini sarana yang ada di sekolah SDN 08 Duri Barat mempunyai 8(delapan) sarana inventaris dalam keadaan/kondisi baik dan dalam table prasarana ada sebanyak 9 (sembilan) inventaris dalam kondisi yang baik.

Tabel 4.2

Sarana SDN 08 Duri Barat  
Tahun Pelajaran 2011/2012

NO	Inventaris	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	5	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru dan Tata Usaha	1	Baik
4	Kamar Mandi/WC murid	2	Baik
5	Kamar Mandi/MCK guru	1	Baik
6	Lapangan Upacara	1	Baik
7	Ruangan Perpustakaan	-	-
8	Ruang UKS	1	Baik
9	Kantin	1	Baik
10	Koperasi	-	-
11	Aula	-	-
12	Ruang Osis	-	-
13	Ruang Konseling	-	-
14	Ruang KOMputer	-	-

*Sumber Data: Laporan bulanan SDN 8 duri Barat*

Tabel 4.3

Prasarana SDN 08 Duri Barat  
Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Inventaris	Jumlah	Kondisi
1	Meja Murid	100	baik
2	Kursi Murid	100	baik
3	Meja Guru	25	baik
4	Kursi Guru	25	baik
5	Papan Tulis	10	baik
6	Kursi Tamu	-	-
7	Komputer	1	baik
8	Telephone	-	-
9	Alat Peraga IPA	-	-
10	Radio Tape Recorder	-	-
11	Laptop	-	-

*Sumber Data: Laporan bulanan SDN 8 duri Barat*

#### 4. Keadaan Guru dan Karyawan

Sekolah ini juga memiliki 20 orang tenaga guru, 17 sebagai guru yang terdiri atas 5 orang Sarjana (S1), 8 orang sarjana muda (D2) dan 4 orang lulusan SMA.

Berikut Tabelnya:

Tabel 4.4

Daftar Tenaga Pengajar dan TU  
SDN 08 Duri Barat  
Tahun Pelajaran 2011/2012

No.	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Pendidikan
1	Hasbari, S.Pd	Laki-laki	KA.Sekolah	S 1
2	Yulnetti Idris, MA.Pd	Perempuan	Guru Kelas IIA	D2
3	Delmawati, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru Kelas IVa	S1
4	Muharnis, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru Kelas IA	D2
5	Juniarti, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru Penjas	S1
6	Guspet Mirosita, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru Kelas 1B	S1
7	Herlina, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru PAI	D2
8	Syafwani Fitri, S.Pd	Perempuan	Guru Kelas VI	S1
9	PermataPuti Baydar, A.Ma	Perempuan	Guru Kelas IIB	D2
10	Elita	Perempuan	Guru B. Inggris	SLTA
11	Masriana, A.Ma.Pd	Perempuan	Guru Kelas VA	D2
12	Intan Razkia, A.Ma	Perempuan	Guru Kelas IIIA	D2
13	Sri Novri Wanti	Perempuan	Guru Kelas IIIB	SMA
14	Riske Fitri	Perempuan	Guru Kelas IVB	D2
15	Cici Okta Yunika	Perempuan	Guru Kelas VB	D2
16	Julia	Perempuan	Guru Armel	SMA
17	Nurliza	Perempuan	Guru B. Inggris	SLTA
18	Rahma Fitri	Perempuan	Tata Usaha	SLTA
19	Lusi Mistonia	Perempuan	Pustakawan	SLTA
20	Syahriani	Perempuan	jonitor	SLTA

*Sumber Data: Laporan bulanan SDN 8 duri Barat*

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa guru di SDN 8 Duri Barat umumnya berlatar belakang pendidikan D2 yaitu sebanyak 8

orang atau 40%.Sedangkan yang tamatan S1 hanya 5 orang yaitu 25%.Namun ternyata masih ada yang tamatan SMA yaitu sebanyak 7 orang atau 35%.

## **5. Visi dan Misi SDN 08 Duri Barat**

### **a. Visi**

Mewujudkan sekolah yag memiliki sistem kerja transparan yang menghargai belajar, nilai-nilai kekeluargaan, keadilan dan sopan santun sehingga mampu menghasilkan siswa siswi yang berkualitas unggul dalam era globalisasi.

### **b. Misi**

1. Mengembangkan dan Memantapkan secara sistematis seluruh unsur sekolah agar terciptanya sistem belajar yang efektif dan efisien.
2. Menyelenggarakan pendidikan secara kekeluargaan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul.
3. Menyelenggarakan kerjasama yang saling menguntungkan dengan pihak lain dalam meningkatkan sumber daya yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Siklus I dan Pembahasan**

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 3 November 2011 jam 7.30 pokok bahasan pengertian rukun sholat dan mengenal 13 rukun sholat serta bentuk gerakan serta bacaan gerakan yang terdapat pada rukun sholat. Rukun sholat Alokasi waktunya 2x35 menit (07.30-09.30).

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini tindakan berdasarkan lampiran pada perencanaan yang sebelumnya telah disusun dan disiapkan. Adapun langkah-langkah secara garis besar sebagai berikut;

- 1) Menganalisis kurikulum dalam hal ini silabus untuk mengetahui kompetensi dasar yang dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada bahasan mengenai pengertian rukun sholat dan pengenalan rukun sholat 13 beserta gerakan dan bacaannya.
- 3) Menentukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi yang telah disampaikan.

- 4) Memutuskan lembar kerja siswa (LKS) sebagai pengiring bagi siswa mengantarkan siswa pada kegiatan belajar yang aktif.
- 5) Merumuskan alat evaluasi yang akan dijadikan alat ukur pencapaian tujuan pembelajaran khusus yang lebih dirumuskan.

b. Pra Pelaksanaan

Sebelum melalui pelaksanaan tindakan, guru meminta siswa merapikan meja dan membuang sampah kertas dan plastic yang ada di kelas.

c. Pelaksanaan

Tindakan I

Setelah mengkondisikan untuk siap melaksanakan pembelajaran guru melakukan apersepsi.

Guru : Siapa yang tahuapa itu rukun sholat?

Siswa : syarat syah sholat bu!

Guru : (Ibu memberikan pengarahan kepada siswa yang menjawab pertanyaan) bagus, coba ada yang bias menjawab?

Siswa : bagian dari sholat yang bila ditinggalkan maka sholat tidak syah bu!



Guru : Ya bagus. Sebagian dari siswa masih ingat pengertian rukun sholat sholat?

Selanjutnya menerangkan tentang pengertian rukun sholat dan menjelaskan 13 buah rukun sholat tersebut. Kemudian guru membagi ke dalam 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan. Jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang berbeda. Dengan adanya *heterogenitas* anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang kemampuannya lebih dengan siswa yang kemampuannya kurang dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya kesadaran pada diri siswa bahwa belajar kooperatif sangat menyenangkan.

Kemudian guru membagikan lembaran LKS pada setiap kelompok yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Ketika siswa di tiap kelompok bekerja, guru berkeliling. Guru juga membimbing agar semua anggota kelompok terlibat dalam memecahkan permasalahan. Permasalahan yang ada di dalam kelompok saling member jawaban dan mengoreksi. Jika ada anggota kelompok yang sudah menjawab, setelah siswa selesai dengan kelompoknya maka guru menjawab, setelah selesai dengan

pekerjaan kelompoknya maka guru mempersiapkan (*Games*) langkah pertama adalah mempersiapkan meja-meja turnamen sebanyak 5 meja di isi oleh 1 orang dari kelompok yang berada setiap meja diberikan kartu pertanyaan dan kartu kunci jawaban setiap anak diberi 2 pertanyaan yang berbeda dengan langkah-langkah permainan sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah dipersiapkan sebelumnya disimpan terbalik di atas meja
2. Guru mengumumkan aturan permainan dan memulai bermain
  - a. Setiap permainan dalam tiap meja menentukan terlebih dahulu pembaca soal dan permainan pertama dengan cara undian.
  - b. Permainan yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor kartu soal dan diberika kepada pembaca dan sisa anggota menjadi penantang.
  - c. Pemain dan penantang mengerjakan soal yang ada di dalam kartu dengan waktu 5 menit sedara mandiri.
  - d. Setelah waktu selesai, pemain membacakan hasil pekerjaannya yang ditanggapi penantang di sampingnya.

- e. Pemberi soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.
  - f. Jika pemain dan semua penantang tidak dapat menjawab pertanyaan maka kartu diberikan saja tapi bila berhasil dijawab kartu diambil
  - g. Peraturan permainan dilakukan setelah kartu selesai di jawab setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan mencatat kartu nama saja yang dijawab serta memasukkan ke dalam tabel yang disediakan.
  - h. Setiap pemain kembali ke kelompoknya masing-masing dan melemparkan hasil poin yang diperolehnya.
  - i. Ketua kelompok mengumpulkan poin dari setiap anggota dan memasukkan ke dalam tabel yang disediakan.
  - j. Guru mengumpulkan hasil individu dan hasil kelompok.
  - k. Kemudian mengumumkan kelompok dengan perolehan poin paling banyak sedangkan hasil individu disimpan untuk alat evaluasi guru.
- d. Observasi dan Analisis

Hasil observasi dari pembelajaran pada siklus I dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

- 1) Hasil awal

Berikut ini adalah hasil prestasi belajar siswa sebelum diberikan tindakan cara TGT:

Tabel 4.5  
Hasil Prestasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

No	Nama Siswa	Nilai
1	AM	70
2	AS	60
3	AJ	60
4	AB	60
5	CS	70
6	DC	75
7	EP	78
8	HH	55
9	IS	75
10	MR	75
11	MF	60
12	NH	60
13	PA	60
14	PS	55
15	RS	80
16	RSI	70
17	SF	70
18	SD	70
19	SK	65
20	SF	55
21	SN	60
22	SM	60
23	YH	60
24	YF	75
25	YS	70
	Jumlah	N= 1648
Rata-rata = 65,92/66		

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{1648}{25}$$

$$M=65,92/66$$

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil prestasi belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT masih rendah yaitu 66. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (selanjutnya disebut (KKM)) dari indikator materi rukun sholat adalah 70. Berarti rata-rata siswa masih di bawah KKM yaitu 66

## 2) Nilai aktivitas siswa dalam berkelompok

Tabel 4.6  
Hasil Observasi Siswa dalam Kelompok

K L P	Nama Siswa	Kerjasama				Partisipasi				Tanggung Jawab				Skor Kelompok				Jm l Sk or	%
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	SD DC MF RS SF	√	√ √ √	√  √		√	√ √ √	√  √			√ √ √	√			√			11 7 8 8 11	56,25
2	AJ EP MR RJ AB		√ √ √	√  √			√ √ √	√ √ √			√ √ √	√ √			√			8 11 8 11 8	57,50
3	AM PS NH SK YH		√ √ √ √	√ √							√ √ √ √	√ √						11 11 8 8 8	57,50
4	AS HH PA SN YF			√ √ √ √ √				√ √ √ √ √				√ √ √ √ √				√		12 12 12 12 12	71,25
5	CS IS RS SM YS		√ √ √	√  √			√ √ √ √	√  √			√ √ √	√  √			√			9 9 8 8 11	56,25
<b>Jumlah</b>		1	24	36	-	1	26	33	-	-	26	36	-	-	40	15	-	239	59,75

<b>Rata-rata</b>	2.44	2.40	2,50	2,20	9,50	2,30
<b>%</b>	61	60	63	55	539	59,75

Keterangan:

Angka 1 = Kurang

Angka 2 = Cukup

Angka 3 = baik

Angka 4 = Sangat baik

Skor maksimal tiap siswa = 16

Persentase maksimal kelompok = 100%

Untuk sko kelompok:

Angka 1 = low scorer

Angka 2 = low middle scorer

Angka 3 = high middle scorer

Angka 4 = top middle scorer

Dari hasil observasi terhadap siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran kelompok belum optimal, hanya satu kelompok yang meraih high middle scorer sedangkan sisanya hanya meraih low middle scorer berarti masih membutuhkan perbaikan lagi. Tetapi apabila dilihat dengan nilai sebelumnya sudah mengalami peningkatan kerja sama siswa dalam mengerjakan tugas kelompok menunjukkan rata-rata 2,44, dari skor ideal empat dengan persentase 60% partisipasi siswa dalam

mengerjakan tugas kelompok menunjukkan rata-rata 2,4 dan persentase 60% sedangkan tanggungjawab mencapai rata-rata 2,5 dari skor maksimal 4 dan persentase 63% maka diperoleh hasil untuk rata-rata kelas 2,3 atau menunjukkan aktivitas guru pada tindakan siklus I berada pada tingkat “cukup” sehingga memerlukan perbaikan.

### 3. Hasil Evaluasi pada Siklus I

Tabel 4.7  
Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai
1	AB	7
2	AJ	7
3	AM	5
4	AS	7
5	CS	5
6	DC	6
7	EP	6
8	PS	6
9	HH	7
10	IS	7
11	FR	7
12	MR	6
13	NH	6
14	PA	6
15	RS	7
16	RS	8
17	RJ	7
18	SK	6
19	SN	7
20	Sm	7
21	SP	5
22	SD	8
23	YH	7
24	YF	8

25	YS	6
Jumlah		164
		6,56

Dari hasil evaluasi akhir siswa dari jumlah kartu yang berhasil dijawab murid pada siklus I tiga orang mendapat nilai 5 atau 12% delapan orang murid mendapat nilai 6 atau 32% dan 11 orang mendapatkan nilai 7 berarti 44% dan tiga orang mendapat nilai delapan atau 12%.

Dari hasil tersebut berarti ada 3 orang murid yang tidak mencapai, batas kelulusan hal tersebut mengharuskan guru melakukan perbaikan atau remedial. Rata-rata kelas pada hasil belajar Siklus I ini menunjukkan angka 6,56 dan apabila dibulatkan menjadi 6,6. Hasil ini berarti murid berada pada kategori “cukup” (Depdikbud, 1994)

#### 4. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru

Tabel 4.8  
Observasi Guru siklus I

Pokok Bahasan : Rukun Sholat  
 Hari/ tanggal : Kamis/ 24 Nopember 2011  
 Sekolah : SD Negeri 8 Duri Barat  
 Nama Observer :



No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				Jumlah	%
		1	2	3	4		
1	Pra Pembelajaran						
	1. Menyiapkan ruang, alat dan media			√		3	75
	2. Memeriksa kesiapan siswa		√			2	50
2	Kegiatan awal						
	1. Melakukan pengulangan pembelajaran		√			2	50
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√			2	50
3	Kegiatan Inti						
	1. Penguasaan			√		3	75
	2. Penyampaian materi			√		3	75
	3. Penggunaan sumber/media pembelajaran		√			2	50
	4. Interaksi pada siswa pada saat pembelajaran			√		3	75
	5. Mengaitkan pembelajaran		√			2	50
	6. Kemampuan memberikan penghargaan atau reward			√		3	75
	7. Pengelolaan pembelajaran			√		3	75
	8. Teknik pembagian kelompok			√		3	75
	9. Kemampuan mengarahkan siswa dalam pembelajaran			√		3	75
	10. Penjelasan mengenai LKS			√		3	75
	11. Penjelasan mengenai permainan		√			2	50
	12. Menumbuhkan antusiasme dan		√			2	50

	keceriaan						
	13. Kemampuan memandu permainan		√		2	50	
	14. Kemampuan mengarahkan pembelajaran kooperatif	√			2	50	
	15. Kemampuan menjelaskan		√		3	75	
	16. Upaya memberi motivasi saat pembelajaran		√		3	75	
	17. Kemampuan memberikan evaluasi		√		3	75	
	18. Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana		√		3	75	
	19. Menunjukkan pribadi kondusif		√		3	75	
3	Penutup						
	1. Memberi kesimpulan		√		3	75	
	2. Menutup pelajaran	√			2	50	
Jumlah		18	48		66	66	
Rata-rata		2,6					

Keterangan:

Angka 1 : Kurang

Angka 2 : Cukup

Angka 3 : Baik

Angka 4 : Sangat baik

Persentase maksimum 100 (skor maksimum 4 x indikator 25)

Hasil observasi guru dalam pembelajaran selama siklus I tergolong cukup. Hal ini dilihat dari perolehan rata-rata 2,6 dari skor maksima 4,0 sehingga mencapai persentase 66%.

Dari perolehan observasi aktivitas guru maka guru harus lebih berusaha memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran sehingga murid lebih termotivasi setelah mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung berguna untuk hidup mereka. Selain itu guru juga harus mengarahkan permainan dengan lebih jelas lagi agar siswa tidak menjadi bingung. Sehingga pembelajaran berlangsung optimal.

Tabel 4.9  
Hasil Observasi siswa siklus I

Pokok Bahasan : Rukun solat  
Hari/Tanggal : Kamis 3 Nopember 2011  
Sekolah : SDN 8 Duri Barat  
Nama Observer : Muharnis, A.Md

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				%
		1	2	3	4	
1	Menanggapi pertanyaan yang diajukan guru	√				
2	Keneranian mengajukan pertanyaan		√			
3	Keaktifan dalam pembelajaran		√			
4	Menunjukkan antusiasme, semangat, keceriaan dalam pembelajaran			√		
5	Melakukan permainan sesuai dengan aturan		√			
6	Kerjasama dalam kelompok			√		
7	Pembagian tugas dalam kelompok		√			

8	Hasil pekerjaan		√			
9	Aktivitas siswa dalam permainan		√			
10	Ketertarikan siswa dalam permainan			√		
Jumlah		1	12	9		550
Rata-rata		2,2				5,5
		55				

Keterangan:

Angka 1 : Kurang

Angka 2 : Cukup

Angka 3 : Baik

Angka 4 : Sangat Baik

Skor maksimum seluruhnya 40 (skor maksimum 4 x indikator 10)

Hasil observasi pada murid menunjukkan kemampuan menanggapi pertanyaan masih kurang dan keaktifan siswa masih belum optimal kemudian rata-rata skor adalah 2,2 atau 55% atau berada pada kategori cukup.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan dalam siklus I untuk mencapai peningkatan prestasi belajar dari materi yang disajikan ada beberapa hal yang harus diperbaiki motivasi murid melalui pemberian penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan membuat murid merasa bahwa pelajaran

tersebut berguna untuk kehidupan mereka, agar permainan menjadi lebih tertib tercapainya pembelajaran secara optimal selain itu peneliti juga harus memberikan media pembelajaran yang lebih jelas dan lebih terarah.

Meskipun masih banyak kekurangan, diakui juga peningkatan usaha guru untuk mengelola pembelajaran dan mengarahkan murid dalam pembelajaran kooperatif yang menunjang. Selain itu upaya peneliti dalam menggali pertanyaan-pertanyaan pada awal pembelajaran dan pada saat belajar kelompok juga harus ditingkatkan.

Pada saat pembelajaran kelompok berlangsung terdapat beberapa siswa yang bergurau dan pembagian tugas tidak merata diantara anggota kelompok hal ini menyebabkan penumpukan tugas hanya pada beberapa orang saja. Hal ini juga ditunjukkan dengan pembagian tugas kelompok yang masih menunjukkan angka cukup. Sedangkan hal ini penting dalam pembelajaran kelompok di siklus II peneliti (guru) harus dapat meningkatkan pengawasan dan arahan kepada murid dalam pembelajaran kelompok.

## 2. Siklus II dan Perencanaannya

### a. Perencanaan

Pada pelaksanaan siklus II upaya peningkatan prestasi belajar pada pembelajaran PAI melalui model pembelajaran kooperative model TGT menemui kekurangan-kekurangan yang berimbas pada tidak optimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang masih ditemui pada pelaksanaan siklus I dan beberapa peningkatan yang perlu ditingkatkan lagi pada siklus II ini guru mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penelaahan kembali terhadap pokok bahasan-bahasan pada PAI semester II.
2. Melakukan penelaahan terhadap kurikulum pelajaran PAI, agar pelaksanaan tindakan (penelitian) dapat tetap tercapai tujuan kurikulum.
3. Merumuskan persiapan pembelajaran PAI yang menggunakan model TGT dengan uraian tentang rukun sholat dan hal-hal yang membatalkan sholat. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 8 Desember 2011 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit (07.30 – 9.10).

Rumusan pelaksanaan pembelajaran pada tindakan siklus II dapat dilihat dari lembar lampiran.

4. Menyiapkan sarana pendukung yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan.

#### b. Pra Pelaksanaan

Sebelum memulai pelaksanaan tindakan, guru meminta murid untuk merapikan meja dan kursi mereka, juga membuang sampah yang berada di kelas dan ada di sekitar bangku mereka. Mengecek kehadiran siswa sebagai kegiatan rutin yang dilakukan guru pada saat masuk ke dalam kelas.

#### c. Pelaksanaan

Tindakan dilakukan pada hari Kamis tanggal 8 Desember 2011. Pertama-tama guru melakukan pengulangan pelajaran minggu lalu dan apersepsi.

Guru : “Siapa yang masih ingat pengertian rukun sholat?”

Murid : “Syarat syah melakukan sholat yang tidak boleh ditinggalkan

Guru : Ada yang mau melengkapi jawaban Rahmat?”

Murid : Sesuatu yang kalau ditinggalkan bisa membuat sholat tidak syah.”

- Guru : Ada yang tahu rukun sholat yang terakhir?
- Murid : “Tertib, bu”
- Guru : Kalau seandainya Ibu melakukan sholat dengan membaca iftitah, Apakah batal sholat ibu?
- Murid : “ Tidak, karena tidak termasuk kepada rukun sholat.”
- Guru : “Masuk dalam kategori apakah iftitah itu?”
- Murid : “ Sunah”

Kemudian guru menambah menjelaskan materi. Setelah selesai menjelaskan kemudian guru kembali membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok, namun sebelumnya guru memberikan motivasi bahwa dalam kerja tim kebersamaan sangatlah penting untuk mencapai tujuan bersama. Jika salah satu anggotanya tidak berkoordinasi dengan baik, maka tujuan tidak akan tercapai secara optimal. Guru juga menggunakan hukuman yang akan berimbas pada perolehan skor kelompok dan meminta agar semua tim bekerja sama.

Pada saat pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil guru berkeliling dan menegur satu orang siswa yang masih saja bergurau. Setelah LKS dikerjakan dan dikumpulkan murid mengatur meja-meja turnamen yang akan digunakan untuk melakukan permainan. Guru



kembali memberikan arahan jalannya permainan seperti pada siklus I, namun pada siklus II ini peneliti melakukan tanya jawab aturan-aturan permainan yang akan berlangsung terlebih dahulu sambil sesekali meminta beberapa murid dari kelompok yang berbeda mempraktekkan ke depan.

d. Observasi dan analisis

1. Hasil Observasi pada tindakan siklus II

Tabel 4.10  
Hasil Observasi Siswa dalam Kelompok  
Silus II

K L P	Nama Siswa	Kerjasama				Partisipasi				Tanggung Jawab				Skor Kelompok				Jm l Sk or	%
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	SD DC MF RS SF			√ √	√ √			√ √ √ √	√			√ √ √ √	√ √		√ √	√ √		14 11 12 11 16	80
2	AJ EP MR RJ AB			√ √ √	√ √			√ √ √	√			√ √ √	√ √		√ √	√ √		12 15 11 15 10	78,75
3	AM PS NH SK YH			√ √ √ √	√ √						√ √	√ √	√ √					15 15 12 10 12	80
4	AS HH PA SN YF			√ √ √	√ √ √			√ √ √	√			√ √ √	√ √ √			√ √ √	√ √ √	11 16 16 12 14	86,25
5	CS IS RS SM YS		√	√ √ √	√ √ √		√ √ √ √	√ √ √	√		√ √ √	√ √ √	√ √		√ √ √	√ √ √	√ √ √	12 10 11 12 16	76,25

<b>Jumlah</b>	-	2	42	40	-	2	42	36	-	4	42	36	-	14	42	16	25,2	
<b>Rata-rata</b>	3,36				3,32				3,28				2,88				12,48	3,21
<b>%</b>	84				83				82				72				350	80,25

Keterangan:

Angka 1 : Kurang

Angka 2 : Cukup

Angka 3 : Baik

Angka 4 : Sangat Baik

Skor Maksimal tiap siswa : 16

Persentase maksimal : 100%

Berdasar pada hasil observasi kelompok yang telah dilakukan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran kelompok dapat dilihat dalam kerjasama antar kelompok yang meningkat menjadi rata-rata 3,36 atau 84%. Partisipasi, tanggung jawab dan perolehan skor kelompok ikut meningkatkan masing-masing 3.23, 3.28, 3.88 dari skor maksimal 16 semuanya meningkat memuaskan dan diluar dugaan.

Begitu pula dengan perolehan skor kelompok yang tertinggi diraih oleh kelompok 3 yaitu 86,25% disusul oleh kelompok 1 yaitu 80% selanjutnya kelompok 2 dengan 28,75% dan terakhir kelompok 4 dengan 76,255.

## 2. Hasil evaluasi Siiklus II

Tabel 4.11  
Hasil Evaluasi murid pada siklus II

No	Nama Siswa	Nilai
1	AB	9
2	AJ	8
3	AM	6
4	AS	9
5	CS	7
6	DC	7
7	EP	7
8	PS	8
9	HH	9
10	IS	7
11	FR	9
12	MR	7
13	NH	7
14	PA	7
15	RS	9
16	RS	10
17	RJ	9
18	SK	8
19	SN	10
20	Sm	7
21	SP	6
22	SD	9
23	YH	8
24	YF	8
25	YS	10
Jumlah		201
		8,04

Dari hasil evaluasi murid pada siklus II diketahui ada 3 orang murid yang memperoleh nilai enam berjumlah dua orang atau 8%, siswa yang mendapat nilai tujuh sebanyak delapan orang atau 32%, siswa yang mendapat nilai delapan berjumlah lima orang atau 20%, siswa yang mendapat nilai sembilan berjumlah tujuh orang atau 28% dan siswa yang mendapat nilai istimewa atau 10 adalah sebanyak tiga orang atau 12% dengan rata-rata kelas mencapai angka 8,08. Tingkat akademik siswa meningkat tajam dibandingkan siklus I.

### 3. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Tabel 4.12  
Observasi Guru siklus II

Pokok Bahasan : Rukun Sholat

Hari/ tanggal : Kamis/ 8 Desember 2011

Sekolah : SD Negeri 8 Duri Barat

Nama Observer : Muharnis, A.Md

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				Jumlah	%
		1	2	3	4		
1	Pra Pembelajaran						
	1. Menyiapkan ruang, alat dan media			√		3	75
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran				√	4	100
2	Membuka pelajaran						

	1. Melakukan kegiatan apersepsi			√		4	75
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran				√	4	100
3	Kegiatan Inti						
	1. Penguasaan materi			√		3	75
	2. Penyampaian materi				√	4	100
	3. Penggunaan sumber/media pembelajaran			√		3	75
	4. Interaksi pada siswa pada saat pembelajaran				√	4	100
	5. Mengaitkan pembelajaran				√	4	100
	6. Kemampuan memberikan penghargaan atau reward			√		3	75
	7. Pengelolaan pembelajaran			√		3	75
	8. Teknik pembagian kelompok			√		3	75
	9. Kemampuan mengarahkan siswadalam pembelajaran			√		3	75
	10. Penjelasan mengenai LKS				√	4	100
	11. Penjelasan mengenai permainan				√	4	100
	12. Menumbuhkan antusiasme dan keceriaan			√		3	75
	13. Kemampuan memandu permainan			√		3	75
	14. Kemampuan mengarahkan pemabelajaran kooperatif				√	4	100
	15. Kemampuan menjelaskan			√		3	75
	16. Upaya meberi motivasi saat pembelajaran			√		3	75
	17. Kemapuan memberikan evaluasi			√		3	75
	18. Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana				√	4	100
	19. Menunjukkan pribadi kondusif			√		3	75
3	Penutup						
	3. Memberi kesimpulan			√		3	75
	4. Menutup pelajaran			√		3	100
Jumlah		-	-	48	36	84	84
Rata-rata		3,36					

Keterangan:

Angka 1 : Kurang

Angka 2 : Cukup

Angka 3 : Baik

Angka 4 : Sangat baik

Pada tahap ini mencapai rata-rata dari skor maksimal empat atau setara dengan 84% pembelajaran yang dilakukan dan diupayakan oleh guru cukup berhasil.

#### 4. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa

Tabel 4.13

Pokok Bahasan : Rukun solat  
 Hari/Tanggal : Kamis 3 Nopember 2011  
 Sekolah : SDN 8 Duri Barat  
 Nama Observer : Muharnis, A.Md

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				%
		1	2	3	4	
1	Menanggapi pertanyaan yang diajukan guru			√		
2	Keneranian mengajukan pertanyaan			√		
3	Keaktifan dalam pembelajaran			√		
4	Menunjukkan antusiasme, semangat, keceriaan dalam pembelajaran			√		
5	Melakukan permainan sesuai dengan aturan				√	
6	Kerjasama dalam kelompok			√		
7	Pembagian tugas dalam kelompok				√	
8	Hasil pekerjaan			√		

9	Aktivitas siswa dalam permainan			√		
10	Ketertarikan siswa dalam permainan			√		
Jumlah				7	3	750
Rata-rata		3,3				7,5
		7,5				

Keterangan:

Angka 1 : Kurang

Angka 2 : Cukup

Angka 3 : Baik

Angka 4 : Sangat Baik

Skor maksimum seluruhnya 40 (skor maksimum 4x  $\Sigma$  indikator 10).

Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam merespon pembelajaran dan proses pembelajaran cukup baik, dengan perolehan skor rata-rata 3,3 dari skor maksimal empat atau sebanding dengan 75%.

#### e. Refleksi

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan diatas peneliti dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II berhasil dipahami murid dengan permainan dan kerja kelompok belajar menjadi lebih

menyenangkan, menantang dan meningkatkan prestasi secara akademik maupun hubungan sosial antara murid.

Dari hasil evaluasi di siklus II memperlihatkan rata-rata yang cukup memuaskan sehingga tidak memerlukan siklus II.

Tabel 4.14

## Hasil Perbandingan evaluasi siswa

No	Nama Siswa	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II
1	AM	7.0	7	9
2	AS	6.0	7	8
3	AJ	6.0	5	6
4	AB	6.0	7	9
5	CS	7.0	5	7
6	DC	7.5	6	7
7	EP	7.8	6	7
8	HH	5.5	6	8
9	IS	7.5	7	9
10	MR	7.5	7	7
11	MF	6.0	7	9
12	NH	6.0	6	7
13	PA	6.0	6	7
14	PS	5.5	6	7
15	RS	8.0	7	9
16	RSI	7.0	8	10
17	SF	7.0	7	9
18	SD	7.0	6	8
19	SK	6.5	7	10
20	SF	5.5	7	7
21	SN	6.0	5	6
22	SM	6.0	8	9
23	YH	6.0	7	8
24	YF	7.5	8	8
25	YS	7.0	6	10



	Jumlah=N	155	164	201
	Rata-rata =	6,2	6.6	8,04

Dari data yang diperoleh dari hasil keseluruhan dapat dilihat bahwa rata-rata kelas meningkat dari kondisi awal yang hanya 6,20 kemudian meningkat sedikit pada siklus pertama menjadi 6,6 dan peningkatan yang drastis terjadi pada siklus kedua yakni menjadi 8,04 hasil yang sangat memuaskan. Pada siklus I terdapat peningkatan sebesar 7,26 % dan pada siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 20,20%.

Dari hasil kelompok dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh masing-masing kelompok pada tiap siklus mengalami peningkatan. Begitu pula rata-rata kelas yang diperoleh dari akumulasi lima kelompok mengalami peningkatan rata-rata kelas dari hasil siklus I diperoleh nilai 59,75 dan siklus II 80,25. Hasil kerja kelompok siswa diperoleh peningkatan 20,5% dari siklus pertama dan siklus kedua.

Tabel 4.15  
Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa  
Siklus I dan Siklus II

No	Kelompok	Persentase Nilai Siklus	
		I	II
1	I	56,25	80
2	II	57,50	78,75
3	III	57,50	80
4	IV	71,25	86,25
5	V	56,25	76,25
<b>Jumlah</b>		<b>298,75</b>	<b>401,25</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>59,75</b>	<b>80,25</b>

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk menjawab semua permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu mengetahui hasil belajar siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PAI khususnya materi Rukun Sholat di kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini yang dilibatkan sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah 25 orang. Semua murid hadir pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Hal tersebut memudahkan peneliti untuk pengambilan data karena jumlah murid tetap di setiap siklusnya.

1. Peningkatan prestasi pembelajaran PAI dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Setelah melakukan observasi didapatkan hasil ternyata dalam pembelajaran PAI di SDN 8 Duri Barat sebelum menggunakan model pembelajaran tipe TGT menunjukkan bahwa proses belajar mengajar di dalam kelas masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah. Dalam hal ini guru mempunyai pandangan bahwa metode ceramah merupakan metode yang tepat untuk membuat siswa lebih cepat memahami setiap materi yang disampaikan karena materi yang ada dalam mata pelajaran PAI merupakan hafalan. Memang pada pelaksanaannya bukan metode ceramah saja yang digunakan tapi juga metode

lainnya seperti tanya jawab atau diskusi. Namun, upaya guru dalam melibatkan murid dalam pembelajaran masih dirasa kurang ada hal yang ditekan yaitu keinginan dari diri masing-masing murid yang menyebabkan murid kurang aktif, malu-malu dan kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, kurang dapat bersosialisasi dengan murid lain, kurang dapat menghargai pendapat teman sendiri.

Dari hal tersebut akibatnya murid hanya mendengarkan saja tanpa dapat memaknai apa yang diberikan. Sebagai akibatnya hasil murid dalam pembelajaran PAI tidak sesuai dengan harapan.

Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang selama ini terjadi disebabkan oleh penggunaan metode yang kurang tepat. Metode ceramah yang dominan dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran menyebabkan murid mengalami kebosanan. Untuk menghindari kebosanan murid, guru sebaiknya dapat mencari alternatif metode yang dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga melakukan proses pembelajaran dengan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menekankan pada rangkaian permainan yang dirancang tidak hanya untuk peningkatan prestasi akademik tapi juga mempengaruhi pola-pola interaksi murid. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru dituntut untuk dapat menjadi fasilitator agar murid dapat aktif mengerjakan tugas

kelompok secara bertanggungjawab dan menjawab pertanyaan disajikan melalui permainan di meja-meja turnamen.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara garis besar dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

- a. Peneliti menyajikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab secara klasikal.
- b. Pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, murid dibagi menjadi 5 kelompok heterogen yang terdiri dari 5 orang kemudian setiap kelompok mengerjakan lembar kerja siswa yang telah disediakan yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang disampaikan.
- c. Murid merancang penyelesaian masalah dalam LKS melalui diskusi kelompok berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh guru serta menggunakan buku-buku sumber yang relevan dengan materi yang disampaikan.
- d. Membuat meja-meja turnamen yang dipersiapkan untuk bermain setiap meja berisi perwakilan dari setiap anggota kelompok yang akan mengumpulkan poin-poin untuk kelompoknya.
- e. Ketua kelompok mengumpulkan setiap poin dari anggotanya dan kartu yang berhasil dijawab dicatat secara individu untuk penilaian individu murid.

- f. Peneliti mengumumkan kelompok mana yang mendapat top scorer, high scorer, middle scorer dan selanjutnya sebagai penghargaan kelompok.
  - g. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi akhir (post tes) dengan cara murid mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan secara individual tanpa ada kerja sama dengan murid lain.
2. Peningkatan prestasi belajar murid setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PAI di kelas IV SD N 8 Duri Barat

Setelah peneliti melakukan upaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PAI pada materi Rukun Sholat, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik dalam setiap siklus yang dilakukan di SDN 8 Duri Barat kecamatan Mandau ini. Hal ini dapat terlihat dengan jelas pada hasil kerja kelompok maupun hasil evaluasi yang bersifat individual. Adapun hasil yang memuaskan tersebut berupa *mean score* prestasi belajar siswa dengan model TGT yaitu 8,04 pada siklus 2 sedangkan sebelum diberi tindakan *mean score* siswa yaitu 6,2 berarti ada peningkatan. Tambahan lagi, untuk nilai 8,04 dalam klasifikasi pengkategorian nilai maka murid kelas IV SDN 08 Duri Barat tersebut berada pada kategori Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.16

## Kriteria prestasi belajar Siswa

Interval	Kriteria	<i>Mean Score</i> prestasi belajar siswa melalui tipe TGT	Jenis Kategori
85-100	Sangat Baik	<b>84</b>	<b>Baik</b>
70-84	Baik		
55-69	Cukup		
< 54	Kurang		

Sumber: Buku Laporan Hasil Belajar

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khusus materi Rukun sholat di SD N 8 Duri Barat tahun ajaran 2011/2012 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada pokok bahasan rukun sholat menunjukkan hasil baik, dimana siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran PAI yang dilakukan menjadi lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.
2. Hal ini juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pada siklus yang menyebabkan prestasi belajar siswa meningkat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian, pembahasannya dan kajian pustaka pada bab-bab terdahulu, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk guru kelas diupayakan dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan

n Agama Islam dalam materi Rukun Sholat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan pertimbangan sebagai berikut:

a. PTK merupakan tugas guru yang merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan menyelesaikan masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran. Dengan PTK diharapkan selain kemampuan dan hasil belajar siswa dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran dapat diperbaiki.

b. Guru harus mampu melakukan variasi dalam pembelajaran khususnya dalam memilih model dan metode pembelajaran yang tidak hanya seluas sifat *teacher centered* namun harus berubah menjadi *student centered*. Hendaknya model dan metode yang dipilih harus yang mampu meningkatkan aktivitas serta partisipasi dan kreativitas murid. Model dan metode yang dipilih juga harus mempermudah murid dalam memahami materi yang disampaikan.

c. Penggunaan bahasa dan perintah pengerjaan baik dalam LKS maupun lembar evaluasi harus jelas agar dapat dipahami siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.



- d. Pemilihan alat peraga harus sesuai dengan materi pembelajaran dan harus dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.
  - e. Mengingat model pembelajaran TGT ini memiliki kekurangan dan kelebihan untuk guru dituntut harus kreatif agar benar-benar dalam penggunaannya model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan aktivitas, partisipasi dan kreativitas murid dalam membuat pertanyaan serta dalam kegiatan diskusi kelompok sehingga pembelajaran berlangsung hidup dengan komunikasi dua arah yang saling berhubungan satu sama lain.
2. Bagi kepala sekolah hendaknya selalu mengarahkan dan member bimbingan kepada guru-guru agar selalu kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran agar minat, aktivitas, partisipasi dan kreativitas siswa berkembang, sehingga hasil belajar murid pun dapat mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Haris dan Bahrissalim. 2011. *Modul Strategi dan Model-Model Pikem*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam
- Andriana. A. 2006. *Pengaruh Pembelajaran Koopertif terhadap Presasi Belajar siswa*. Skripsi Pada FPTK UPI Bandung; Tidak diterbitkan.
- Anwarholil.blogspot.com/pendidikan-inovatif.htm, 06/01/2010*
- Elain, B.Jhonson. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. Corwin Press, Inc. asage Pubkication Thousand Oaks, California
- Felder, M, Richard. 1994. *Cooperative Learning in Technical Courses: Procedures, Fitfalls, and Payoff*. (Online). Tersedia [www.ncsu.edu/felder-public/papercoopreport](http://www.ncsu.edu/felder-public/papercoopreport)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/rukun\\_sholat](http://id.wikipedia.org/wiki/rukun_sholat)
- Hisyam, Zaini dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD UIN Sunan Kalijaga.
- Ibrahim, M.dkk. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya.Universitas Negeri Surabay. Surabaya University Press
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha. 2000. *Models of Teaching*. London: Allyn & Bacon
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Grasindo Jakarta
- Nur, M. 2000. *Pengajaran Berpusat Pada siswa dan Pendekatan Konstruktivist Dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Pupuh Fathurrahman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Tunas Nusantara
- Sadiman, Arif. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pelaksanaannya*. Jakarta: Raja Grafindo
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Massachuset: Allyn and bacon.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice (seconded)*. Boston. Allyn and Bacon

Sugandi, A.S. 2002. *Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Belajar kooperatif Time Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Sekolah Menengah Umum*. Tesis pada PPS UPI Bandung: Tidak diterbitkan